

# HACIENDA



## A JÁTÉKELEMEK

2 kétoldalú játéktábla



72 állatkártya  
(18x birka, bivaly, ló és disznó)



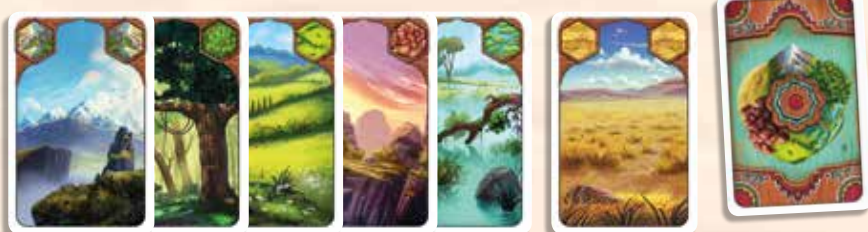
1 kezdőjátékos-lapka



150 állatjelző  
(játékoszínenként 30 jelző)



80 tájkártya  
(14-14 hegy, erdő, rét, sziklás és mocsár; 10 pampa)



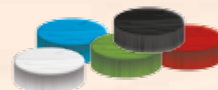
80 tájlapka  
(a két oldalán különböző játékos színek)



8 betakarítás-jelző



5 pontjelző  
(játékoszínenként 1)



72 pénzkártya (peso)  
(20x 1, 16x 2, 12x 5, 10x 10, 8x 20, 6x 50)



18 vízlapka



9 hacienda





# ELŐKÉSZÜLETEK

- ◆ Válasszatok egy játéktáblát, és tegyétek az asztal közepére.
- ◆ Tegyétek egy vízlapkát (1-es méret) a játéktábla minden vízmezőjére.  
**Megjegyzés:** Az első játékhoz a tábla szimmetrikus oldalát javasoljuk (A). A (C) és a (D) táblához plusz szabályok tartoznak, lásd az 5. oldalon.
- ◆ Keverjétek meg a tájkártyákat. Minden játékosnak osszatok 8-at, amit a játékosok a kezükbe vesznek. Csapjatok fel 4 tájkártyát a pakli mellé. Ez az ajánlat része.
- ◆ Véletlenszerűen választva dobjatok ki a játékból adott számú (lásd táblázat) állatkártyát.
- ◆ A megmaradt állatkártyákat keverjétek meg. Minden játékosnak osszatok 4 kártyát. A játékosok a kezükbe veszik ezeket a kártyákat is. A megmaradt kártyákból 2 egyforma, képpel lefelé fordított paklit képeztetek. Az egyik paklit tegyétek félre (erre csak az első értékelés után lesz szükség), a másikat tegyétek le.

Csapjatok fel ebből a pakliból 4 állatkártyát a pakli mellé, ez is az ajánlat része.

- ◆ Minden játékos válasszon egy játékoszint, és vegye el a színének megfelelő állatjelzőket és a pontjelzőt. Minden játékos tegye a pontjelzőjét a pontozósáv 0-s mezőjére.
- ◆ Tegyétek az összes tájlapkát, megmaradt vízlapkákat, az összes betakarítás-jelzőt és adott számú haciendát (lásd táblázat) az általános készletbe.
- ◆ Válogassátok szét a pénzeket értékük szerint, és tegyétek a játéktábla mellé banknak.
- ◆ Minden játékos kap 20 pesot (3x1, 1x2, 1x5, 1x10).
- ◆ Válasszatok kezdőjátékost, aki kapja meg a kezdőjátékoslapkát.

5-nél kevesebb játékos esetén eltávolítandó játékelemek:

Játékosok száma	2	3	4
Állatkártyák	30	20	10
Haciendák	4	2	1

## A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok egy-egy argentin farmert alakítanak. Földterületet és állatokat szereznek, haciendákat építenek, betakarítanak, és állatscordákat adnak el a vásáron. A játékosok a jelzőik vásárokhöz és vízlelőhelyekhez való

csatlakoztatásaiért, felépített haciendákért, hosszú láncolataikért, megtakarított pénzeikért kapnak majd pontokat. A játék végén a legtöbb pontot szerző játékos győzedelmeskedik.

## A JÁTÉK MENETE

A játék körökre osztott. A játékosok az óramutató járása szerint következnek egymás után. A kezdőjátékosé az első kör.

A játékos a körében 3 akciót hajthat végre. Ezekből választhat:

1. Egy táj- vagy állatkártya vásárlása
2. Egy tájkártya kijátszása
3. Egy állatkártya kijátszása
4. Egy vízlapka vásárlása (max. egyszer körönként)
5. Egy hacienda vásárlása (max. egyszer körönként)
6. Betakarítás (max. egyszer körönként)

A játékos többször is végrehajthatja a körében ugyanazt az akciót, kivéve amelyiknél fentebb másképp rendelkezünk.

### 1. Egy táj- vagy állatkártya vásárlása

Fizess **3 pesot**, és vegyél el egy kártyát az **ajánlatból** a kezvedbe, vagy **2 pesot** fizess, és az állat- vagy tájkártyák **paklijának legfelső lapját** vedd a kezvedbe.

Amint egy kártyát elvesztek az ajánlatból, azonnal húzzatok egy új kártyát az adott típusból, és töltsétek 4-re az adott ajánlatot. A játékosoknak bármennyi lap lehet a kezükben.

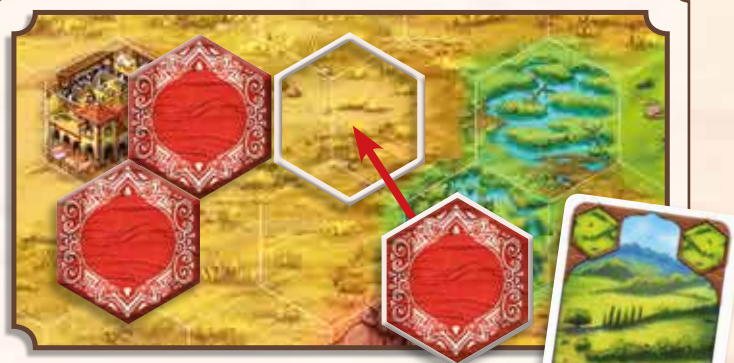
**Példa:** A játékos úgy dönt, hogy kétszer is végrehajthatja az "Egy táj- vagy állatkártya vásárlása" akciót a körében. Először a képpel felfelé néző ajánlatból vesz el egyet. Majd az ajánlatot azonnal négy lapra tölti újra. Mivel nincs olyan lap az ajánlatban, amit szeretne, elvesz egy lapot a pakli tetejéről. Az akció költsége  $3 + 2 = 5$  peso.

### 2. Egy tájkártya kijátszása

Játsz ki egy **tájkártyát a kezvedből**, és tegyél egy, a színednek megfelelő **tájlapkát** egy olyan **üres mezőre** a játéktáblán, aminek a tájtípusa (hegy, erdő, mocsár, sziklás, rét vagy pampa) megegyezik a kijátszott kártyával.

A saját színedből legalább 3 elemű összekötött tájlapkalánc 2 pontot ér tájlapkánként az értékeléskor.

**Fontos!** Ha egy pampakártyát játszol ki, akkor a tájlapkát egy olyan üres pampamezőre kell tenned, ami egy saját tájlapkával (a te színed) szomszédos.



**Példa:** Piros játékos kijátszik egy rétkártyát a kezéből, amit a dobópaklira tesz. Majd a letesz egy, a színével egyező tájlapkát a játéktábla egy üres rétmezőjére.



### 3. Egy állatkártya kijátszása

Játszd ki egy állatkártyát a kezedből, és tegyél egy ezzel megegyező állatjelzőt a színedben egy üres pampamezőre a játéktáblán. A jelzőt vagy egy, a színeddel azonos tájlapkával szomszédosan, vagy egy, a színeddel egyező, azonos fajta állattal szomszédosan kell letenni. Ha az épp letett jelző szomszédos egy piaccal a táblán, akkor pénzt kapsz a banktól. A kapott pénzösszeg egyenlő azon saját színű, adott típusú állatjelzők számával, amik a láncban vannak, plusz azon saját színű tájlapkák számával, amik abban a láncban vannak, amihez csatlakozott az állatjelző.

A piachoz érő állatsorda az egyik legfontosabb pénzszerezési lehetőség.

**Megjegyzés:** A csorda 1 vagy több azonos fajta saját állatjelzőből álló lánc. Ha bővítesz egy állatsordát, és úgy teszed le a jelzőt, hogy szomszédos ugyanazzal a piaccal, akkor újra megkapod a csordáért a pénzt a bankból a fentebb leírt módon. Azonos állatsordával el lehet érni több, különböző piacot is.



*Példa: A fekete játékos egy birkát játszik ki a kezéből, és tesz a dobópaklira. Majd egy birkajelzőt tesz a színeben a táblára. Mivel ez a jelző szomszédos egy piaccal, a játékos 5 (3+2) pesot kap.*

### 4. Egy vízlapka vásárlása

Fizess 12 pesot, és válassz egy vízlapkát a készletből. Tedd le ezt a lapkát a táblára. A vízlapkát a játéktábla üres pampamezőire kell tenni.

Az értékelés során minden olyan saját színű lapka és jelző, ami egy vízlapkával szomszédos 1-1 pontot ér. Figyeljete arra, hogy a letett vízlapka más játékosoknak is pontot hozhat!

**Megjegyzés:** A vízlapkák mérettől függetlenül 12 pesoba kerülnek. Ha már nincs több vízlapka a készletben, ez az akció nem választható.



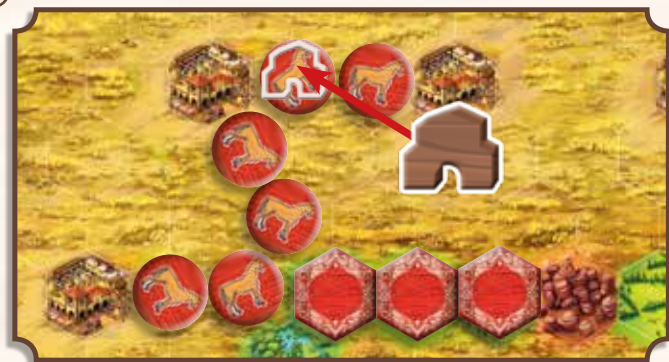
*Példa: Zöld játékos befizet 12 pesot, és letesz egy vízlapkát a készletből a játéktáblára.*

### 5. Egy hacienda vásárlása

Fizess 12 pesot, és tegyél egy haciendát a készletből egy saját színű állatjelzőre vagy tájlapkára a táblán (az adott láncban nem lehet már másik hacienda).

Az értékelés során a haciendával egy láncban lévő minden lapka vagy minden jelző 1-1 pontot ér. Így különösen fontos, hogy a hacienda egy hosszú tájlapka- vagy állatjelzőláncra kerüljön.

**Megjegyzés:** Ha már nincs több hacienda a készletben, ez az akció nem választható.

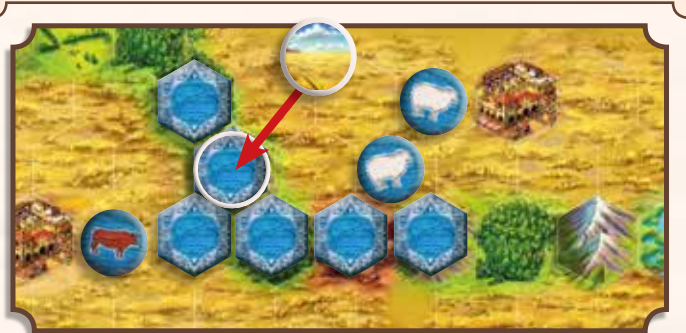


*Példa: Piros játékos befizet 12 pesot, és letesz a készletből egy haciendát a játéktáblára, a ménese (lőjelzőlánc) egyik lőjelzőjére.*

### 6. Betakarítás

Tegyél egy betakarítás-jelzőt a készletből egy saját színű tájlapkára a játéktáblán. Ezen lánc minden tájlapkájáért 3-3 pesot kapsz. Minden lapkáláncra csak 1 betakarítás-jelző kerülhet. Ha már van egy betakarítás-jelző egy lánc valamelyik lapkáján, akkor már nem tehető másik betakarítás-jelző erre a láncra. Ha ez a lánc bővül, akkor nem jár plusz pénz érte.

**Megjegyzés:** Ha nincs több betakarítás-jelző a készletben, akkor a játéktáblán lévő egyik betakarítás-jelzőt kell mozgatnia a játékosnak. Ily módon olyan láncra is kerülhet betakarítás-jelző, amelyiken előzőleg már volt, de el lett róla mozgatva, és így újra megkapja a játékos az adott láncért járó pénzt.



*Példa: Kék játékos egy betakarítás-jelzőt tesz a 6 tájlapkából álló láncára.  $6 \times 3 = 18$  pesot kap érte.*



## ÉRTÉKELÉS

Amikor az állatkártyapakli elfogy, és az aktuális forduló véget ér (a kezdőjátékos jobbján ülő játékos befejezte a körét), egy pontozás veszi kezdetét.

Amint az első pakli állatkártya elfogy, azonnal tegyék a helyére az előkészületek során félre tett másik paklit.

Amikor a második pakli állatkártya is elfogy, akkor nem kerül a helyére semmi. Csak a tájkártyák fognak az ajánlatban szerepelni.

Minden játékos a következőkért kap pontot:

- ◆ Az egy vagy több saját állatjelzővel elért **piacok** száma után. Nem számít mennyi (különböző) állat szomszédos egy piaccal. A különböző piacok száma alapján kap pontot a játékos:

az elért piacok száma	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
pont	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66

- ◆ **Tájlapkákért:** 2 pont minden olyan tájlapkákért, ami egy legalább 3 tájlapkás lánc része;
- ◆ **A vízlappakkal szomszédos saját lapkákért és jelzőkért:** 1 pont minden olyan saját színű állatjelzőért és tájlapkákért, ami egy vízlappakkal szomszédos. Az egyes vízlappakkat külön-külön kell értékelni;
- ◆ **A haciendákért:** 1 pont minden olyan saját állatjelzőért vagy tájlapkákért, ami annak a tájlapkaláncnak vagy állatcsordának a része, amire a hacienda került;
- ◆ **Pénzért:** 1 pont jár a játékos tulajdonában lévő 10 pesonként.

A játékosok a pontjaikat a pontozósávon jegyezzék fel a pontjelzőjük előre mozgatásával.

A játék a második értékelés után ér véget. A legtöbb pontot szerző játékos lesz a győztes.

**Fordító megjegyzése:**

Az első kiadásban szerepelt egy olyan kitétel, hogy holtverseny esetén a több pénzzel rendelkező játékos végez előrébb.



**Pontozási példa**

**PIROS**

**KÉK**

**Piacok:** Piros 5 piacot ért el.

15 p

**Tájlapkák:** Pirosnak két 3-nál hosszabb lánc van (3-as és 4-es méretű).

14 p

**Vízlappak:** Piros 4 jelzőt tett a bal oldali 1-es vízlappákhoz, 6 lapkája és jelzője szomszédos a jobb oldali 1-es vízlappával, 6 lapkája szomszédos a 2-es vízlappával és 1 lapkája szomszédos a 3-as vízlappával.

17 p

**Haciendák:** Piros egy haciendát tett egy 6 disznóból álló kondájára.

6 p

**Pénz:** Pirosnak 7 pesoja maradt.

0 p

**Piros összesen 52 pontot szerzett.**

52 p

**Piacok:** Kék 4 piacot ért el.

10 p

**Tájlapkák:** Kéknek két 3-nál hosszabb lánc van (3-as és 7-es méretű).

20 p

**Vízlappak:** Kék 4 lapkát és jelzőt tett le a 2-es vízlappával szomszédosan, és 7 lapkát és jelzőt tett le a 3-as vízlappával szomszédosan.

11 p

**Haciendák:** A kék egy haciendát tett a 4 disznóból álló kondájára, és egyet a 7 tájlapkából álló láncára.

11 p

**Pénz:** Kéknek 12 pesoja maradt.

1 p

**Kék összesen 53 pontot szerzett.**

53 p



# FÜGGELÉK: A C ÉS A D JÁTÉKTÁBLA SPECIÁLIS SZABÁLYAI

## D játéktábla

Ez a játéktábla 2 - 4 játékos részére készült. Ha ezen játszótok, ezeket a speciális szabályokat vegyétek figyelembe:

### Betakarítás-jelzők

Ahelyett, hogy a betakarítás-jelzőt egy tájlapkára tennéd, hogy pénzt szerezz, semleges tájlapkaként is használhatod. Ezek a szabályok:

- ◆ A játékos a betakarítás akciót arra használja, hogy letegyen egy betakarítás-jelzőt a táblára. Ez a jelzőt egy üres mezőre (hegy, erdő, mocsár, sziklás, rét vagy pampa) teheti, a szokásos szabályok szerint. Ehhez nem kell kártyát kijátszania.
- ◆ A letett betakarítás-jelző semleges tájlapka, ami tájlapkának számít azoknak a játékosoknak, akiknek ezzel a jelzővel szomszédosan van tájlapkájuk.
- ◆ A betakarítás-jelző semleges tájlapkának számít az egyes játékosok színében. Így pont jár érte értékeléskor, pénzt lehet vele szerezni amikor egy állatsorda egy piachoz ér. Ily módon összekötött 2 láncból 1 nagyobb lánc alakul ki.
- ◆ Az így letett betakarítás-jelzővel szomszédosan nem lehet állatjelzőt letenni, hogy aztán semleges tájlapkaként használja, ha ez az állat nem egy állatsorda része .
- ◆ Ha a készletben már nincs betakarítás-jelző, akkor a táblán kell egy betakarítás-jelzőt kell mozgatni (ami vagy betakarításként vagy semleges lapkaként lett felhasználva).
- ◆ Haciendát lehet tenni olyan betakarítás-jelzőre, ami semleges tájlapkaként lett felhasználva. Ez esetben a hacienda minden olyan láncba beleszámít, ami ehhez a jelzőhöz van kötve. Egy hacienda egy betakarítás-jelzőn megakadályozza, hogy ha kifogy a készlet, akkor ezt a jelzőt mozgassák.

## C játéktábla

Ez a játéktábla 2 játékos részére készült. Ha ezen a játszótok, ezeket a speciális szabályokat vegyétek figyelembe:

### Előkészületek

Csak a következő játékelemeket használjátok:

- ◆ 38 tájkártyát: 8-8 hegy, erdő, mocsár és rét; 6 pampa
- ◆ 32 állatkártyát: 8-8 birka, bivaly, ló és disznó
- ◆ 3 betakarítás-jelzőt
- ◆ 3 haciendát
- ◆ 3 vízlapkát (1-1 db-ot minden 2 vagy nagyobb méretből)

### A játék elején minden játékos kap:

- ◆ 20 pesot
- ◆ 2 pampakártyát
- ◆ 2 tájkártyát
- ◆ 2 állatkártyát

### Játékmenet

A kínálat csak 3 állat- és 3 tájkártyából áll.

### Értékelés

Az értékelés az alapszabályok szerint zajlik, az alábbi eltérésekkel:

- ◆ 2 pont az 1-es méretű vízlapkával szomszédos lapkákért.
- ◆ 1 pont minden olyan állatjelzőért, ami egy legalább 3 elemű csorda (azonos állatjelzők lánc) része.
- ◆ A piac értékeléséhez az alábbi táblázatot használjátok:

elért piacok száma	1	2	3	4	5	6	7
pont	2	4	7	11	16	22	29

## VARIÁCIÓ: AZONNALI ÉRTÉKELÉS

Ebben a változatban nincs közbenső értékelés. Ne készítsétek az állatkártyákból 2, különálló paklit az előkészületek során.

A játékosok az akciójuk után azonnal megkapják a pontokat, ha jár nekik. A pontok ugyanazokért, s ugyanúgy jár, mint az alapjátéknál. A játék végén minden 10 pesojukért 1 pontot kapnak a játékosok.

Ha elérsz egy piacot, amit addig még nem értél el egy saját színű állatjelzővel, akkor azonnal a következő pontokhoz jutsz a piacok száma alapján:

elért piacok száma	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
pont	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

Ne felejtsetek el, hogy csak akkor kaptok pontot a tájlapkákért, ha legalább 3 lapkahosszúságú a lánc.

**Megjegyzés:** Ha egy játékos elfelejt lépni a pontjelzőjével, amikor pontot kap, nincs gond. Az egyes játékosok pontszáma bármikor újra kiszámolható az aktuális szituáció újra értékelésével.



## VARIÁCIÓ: ÚJ PIACI BEVÉTELEK

Ebben a változatban az **állatcsordák piacra** viteléért járó **peso** összegét máshogy határozzuk meg.

Ha egy játékos egy piac mellé tesz egy állatjelzőt, akkor a kapott pénzösszeg egyenlő az adott saját színű **állatcsorda számának és azzal ezzel a láncsal szomszédos saját színű tájlapkák számának szorzatával**. Azaz nem a tájlapkák láncának a méretét kell nézni, hanem csak az adott állatjelző láncsal szomszédos tájlapkák számát.

A haciendák és a vízlapkák ára 20 peso (az eddigi 12 peso helyett).

Az **értékelés** során minden játékos **1 pont** kap a nála lévő **20 pesonként** (az addigi 10 pesonként helyett).

Valamint minden játékos **1 pont** kap minden olyan **állatjelzőjéért**, ami egy legalább 3-as méretű állatcsorda (legalább 3 hosszú azonos állatból álló lánc) része.



*Példa:* A kék játékos elér egy piacot egy 2 állatjelzős láncsal. Ez a lánc 2 tájlapkájával szomszédos. Így kék  $2 \times 2 = 4$  pesot kap.



*Példa:* Piros először ér egy piacot 2 állatjelzővel (a 3 és 4 még nincs letéve). Piros  $2 \times 3 = 6$  pesot kap. Később lerak 2 másik állatjelzőt. A 4-es jelzővel eléri a piacot és egy 4-es méretű állatlánca lesz. A két végén összesen 5 tájlapka kapcsolódik közvetlenül hozzá. Így most  $4 \times 5 = 20$  pesot kap.

**A fordító megjegyzése:** Az első kiadásban az Egy tájkártya kijátszása akciónál azt is írják, hogy előfordulhat, hogy a kijátszott tájkártyának megfelelő üres mező már nincs a táblán. Ebben az esetben a kijátszott tájkártyát pampakártyának kell tekinteni, és egy pampakártya kijátszásának megfelelően kell eljárni.

## STÁBLISTA

**Tervező:** Wolfgang Kramer

**Illusztrátor:** Clément Masson

**Grafika:** Christine Conrad

**C játéktábla tervező:** Patrick Rueegge

**D játéktábla tervező:** Joe Casadonte & Will Zander

**Szabályfüzet fejlesztő:** Jeroen Hollander

**Magyar fordítás:** Dunda

**Project manager:** Jonny de Vries

© 2019 White Goblin Games

[www.whitegoblingames.com](http://www.whitegoblingames.com)







